Mortal Kombat Shaolin Monks Revisitado: Explorando o Mundo de MK

Intro

Mortal Kombat é uma série que se originou como um jogo de luta. Mas como qualquer outra série, eventualmente originou spin offs que não eram jogos de luta, de forma a tentar coisas novas ou atrair outros nichos. O mais notável desses spin offs seria ***Mortal Kombat: Shaolin Monks***. Então enquanto não sai um jogo novo da série e enquanto eu espero *MK11* ter bastante tempo para ser lembrado, eu decidi revisitar esse jogo para entender porque ele ainda é tão lembrado depois de tanto tempo. Então esse é *Mortal Kombat: Shaolin Monks* Revisitado.

Origem

Sempre houve um desejo de expandir a franquia Mortal Kombat, fosse através de outras mídias como os quadrinhos, os filmes, as animações, mas uma área em que Mortal Kombat teve uma certa dificuldade foi fazer jogos de gêneros além do jogo de luta.
Houve *MK Mythologies: Sub-Zero*, que eu até tentei jogar para fazer um vídeo, e talvez valesse o esforço pelas cinemáticas em FMV com qualidade de atores de filmes adultos, mas a jogabilidade não ajuda. Também houve *MK: Special Forces*, que é até mais jogável que Mythologies, por incrível que pareça, mas ainda assim está longe de ser decente.
Possivelmente por conta desses dois jogos, a série experimentou coisas dentro de seus jogos principais, como os Mini Games *Puzzle Kombat* e *Motor Kombat* (e parênteses inútil, ambos são muito divertidos) além do modo *Konquest* de *MK Deception* e mais tarde também presente em *Armageddon*.
Mas apesar disso, um terceiro spin-off começou a ser desenvolvido. De acordo com Ed Boon, o co-criador da série, a princípio esse jogo seria do gênero ação e aventura com o foco em Raiden, segundo ele via Twitter em 2017. O único registro dessa versão sendo essa imagem divulgada pelo próprio Boon. Mas com o tempo, o projeto mudou, adicionando o elemento cooperativo e trocando o foco para Liu Kang e Kung Lao sob a tutela de Raiden.
Mais do que isso, o jogo não teria um novo contexto, mas dessa vez retornaria aos ditos tempos áureos da franquia: a trilogia original, em especial Mortal Kombat II, dito o favorito de Ed Boon, o designer chefe e o produtor Shaun Himmerick. E assim surge o jogo que existe.

Design

O jogo possui dois personagens jogáveis (inicialmente) que serão utilizados ao longo de todo o jogo, Liu Kang e Kung Lao, mas conta com a presença dos personagens presentes em *Mortal Kombat*, *II* e algumas participações de outros jogos. A grosso modo, os

personagens tem as suas aparências baseadas nos **visuais** da trilogia original, mas com algumas modificações e detalhes novos. Liu Kang, por exemplo, tem o seu visual baseado na sua versão de *MK3*, mas com detalhes um pouco mais agressivos, como os espinhos nas manoplas dele ao invés de esferas e dragões estampados em suas calças. Kung Lao manteve a mesma paleta de cores de *MKII*, mas recebeu um colete levemente inspirado no seu visual em *MK: Deadly Alliance*. A lista segue assim, mas como um todo os personagens tem uma aparência nostálgica, ao mesmo tempo que tem um nível de detalhamento bom para os padrões da época.

Falando dos **cenários**, aqui estão presentes os cenários de *MKII*, com alguns poucos de *MKI* e alguns novos. Ao invés de serem um pano de fundo como nos jogos 2D, ou um domo tridimensional que rodeava os lutadores como nos jogos da era 3D, aqui vários detalhes presentes neles foram preservados, ganhando um novo senso de escala e profundidade. Mais do que isso, o jogo dá um senso de conectividade, porque alguns cenários estão interligados, o que os torna não mais apenas um pano de fundo para lutas sangrentas, mas lugares vivos e orgânicos em mundo místico. Pegue como exemplo a ilha de Shang Tsung: Liu Kang e Kung Lao começam no Covil do Goro, e passam pelo Fundo do Fosso e alcançam o topo do Fosso. A Academia Wu Shi não é apenas o círculo visto em *Deadly Alliance*, aqui se torna uma fortaleza gigantesca, com grandes muralhas e catapultas armadilhas espalhadas pelo ambiente. A maior expansão talvez seja do cenário Portal, que antes era esse fundo de luta, até estiloso do seu próprio jeito, em Shaolin Monks se tornou esse lugar gigantesco que serve como espaço liminar entre os reinos e os outros cenários.

As **músicas** são faixas originais que têm uma semelhança com as músicas da trilogia original, em particular *MKII*. São boas, combinam com a ambientação em que tocam, passam uma boa emoção, seja uma paz temporária, seja a ocorrência de um conflito, mas nenhuma delas é muito marcante, e uma pena que não contém versões remixadas das faixas dos jogos originais, que se bem feitas poderiam elevar a qualidade da trilha sonora como um todo.

Jogabilidade

Cada personagem tem acesso a três **tipos de ataques**, um leve, um lançador e um forte. Os **leves** tem a praticidade de ser rápido, portanto são usados para começar combos e aumentar o contador de acertos. Os **lançadores** colocam os oponentes no ar, o que permite que ataques malabaristas sejam executados em sequência. E os **ataques fortes** causam muito dano, mas derrubam o oponente e não podem ser sucedidos, então é bom usá-los como finalização de combos e sequências. Ainda, cada personagem conta com um botão de **agarrão**, que passa pela defesa da maioria dos inimigos e pode ser usado ou para jogar o oponente no ar ou direcioná-lo para uma certa posição. Apesar desse padrão entre os personagens jogáveis, cada um possui a sua versão de cada golpe. Liu Kang é mais direto e rápido em seus ataques, enquanto que Kung Lao pode carregá-los e causar mais dano. No geral a impressão que fica, em especial no combate, é que o jogo foi pensado para ser jogado como Liu Kang, Kung Lao seria apenas a opção do jogador 2 ou uma alternativa um pouco mais difícil.

O jogo também conta com uma **barra de vigor**, que é usada para bloqueio de ataques e realizar ações especiais. Se zerada, o jogador não pode bloquear ou realizar especiais e é necessário um tempo para ser reabastecida.

O **bloqueio** dessa vez trava a mira em um dos inimigos presentes ao redor, e a cada ataque bloqueado consome um pouco da barra de vigor. O inimigo focado pode ser alternado com o uso do analógico direito, o que é excelente ainda mais em meio a uma horda, mas mesmo com a mira travada, ainda é possível acertar outros inimigos. Mas mesmo travada, não há garantia que os golpes ou os especiais vão estar na trajetória do alvo, mas esse problema é bem incomum de acontecer.

Utilizando o botão de especial com um desses quatro ataques, os personagens tem acesso aos seus respectivos **especiais**, que são os golpes clássicos dos jogos de luta: Liu Kang tem as bolas de fogo, sua voadora e seu chute bicicleta; Kung Lao tem o seu teleporte, o giro e o arremesso com o chapéu.

Com inimigos derrotados e esferas obtidas ao quebrar itens pelo cenário, o jogador obtém **XP**, que é usado para liberar novas sequências de combos e aprimorar especiais: uma voadora se torna o chute de bicicleta, uma esfera de fogo pode se transformar em até três, por exemplo. O problema é que o gasto e o ganho de pontos não são balanceados: os golpes custam muito para serem adquiridos, mas como os inimigos retornam a área que se encontravam, se o jogador já possuir algumas habilidades e tiver um mínimo de paciência, não demora muito para ter o seu personagem todo melhorado.

Como é um jogo de ação e aventura, **inimigos menores** são recorrentes, e a lista é bem diversa. É possível enfrentar criaturas conhecidas do mundo de Mortal Kombat, como os onis (com a aparência inspirada no personagem Moloch), os sacerdotes sombrios (dos cenários clássicos Torre e Portal de MKII e Câmara de MK3), os taraktâneos (seres da espécie do Baraka) e os guardas de Shang Tsung (presentes nos cenários Pátio e Sala do Trono de MKI), e alguns inéditos também, como os mortos vivos e os soldados de pedra. Cada inimigo possui a sua própria lista de golpes, condizente com o arquétipo a qual cada um pertence, e cada um possui um tipo de imunidade a certos ataques, forçando o jogador a ter uma estratégia ao invés de apenas abusar do ataque leve.

As **finalizações** foram alteradas para se adequar ao gênero do jogo. Nos jogos de luta, elas são limitadas ao final de cada partida. Em *Shaolin Monks*, o jogador possui um medidor de sangue que é preenchido conforme golpes são acertados nos oponentes. Com um medidor cheio, o jogador pode acertar um ataque em um inimigo com a vida cheia até e executar uma sequência de cinco botões, onde os quatro primeiros são sempre direções e o último é um dos três botões de ataque. Esse método é bem mais acessível que o tempo minúsculo, distanciamento exato dos primeiros jogos, e por um tempo eu achei que essa deveria ser a abordagem dos fatalities nos jogos de luta, mas aí veio MK 2011 com uma sequência e precisão mais suaves, então mudei de ideia.

Cada personagem tem a sua lista de **Fatalities**, que vão dos clássicos como o dragão de Liu Kang até novos como o Corte Aéreo de Kung Lao. Alguns são brutais, outros são até cômicos, mas no todo são muito satisfatórios. Dão uma boa quantidade de XP, o que incentiva o uso deles, a limitação é que só podem ser usados em um por inimigo por vez, mas para suprir essa limitação é que entram as outras finalizações.

Ao longo do jogo, o medidor de sangue cresce de um nível para até três, e assim surgem novas finalizações. A primeira delas é o **Multality**, que custa dois níveis do medidor de sangue, mas aniquila os oponentes ao redor do jogador dentro de uma certa área. São bem práticos, ainda mais se o jogador estiver cercado, mas não dão XP extra como os fatalities e cada personagem só tem 2 multalities, o uso deles fica repetitivo.

O último finalizador, que eleva o nível de sangue para 3 é o **Brutality**. Em vez de ser uma sequência gigantesca de ataques sucessivos no oponente, o brutality é um modo frenesi que o jogador pode usar contra os adversários, ficando imune a ataques e causando golpes

com dano alto. O problema é conseguir preencher três medidores de sangue, e infelizmente só pode ser iniciado contra inimigos comuns.

Não é só de combates que o jogo é feito, também existem **momentos em plataforma** para serem superados. Não tem muito segredo no que deve fazer, mas o que pode complicar em algumas partes é o posicionamento da câmera, atrapalhando a visão do jogador. O jogo segue de forma linear, mas os cenário em geral possuem locais que quando alcançados pela primeira vez, não podem ser acessados, mas com a progressão do jogo, habilidades novas serão dadas ao jogador, como dar mega saltos, quebrar estátuas com o golpe forte, andar pelas paredes, pulo nas paredes, se balancear em varas, e por aí, o que lembra bastante o esquema de um Metroidvania.

Além disso, alguns quebra-cabeças estão espalhados pelos cenários, o que é um bom intervalo entre as lutas, evitando o jogo de ficar repetitivo, e expande a exploração dos cenários, sendo um bom elemento de jogos de ação e aventura.

Modos

No **modo história**, que é o foco do jogo, um jogador sozinho pode escolher um dos dois personagens para o jogo inteiro e não pode trocá-lo em momento nenhum, o que força a história solo ser jogada várias vezes, aumentando o fator replay mas ao mesmo tempo a repetitividade. Caso seja uma aventura para dois jogadores, o primeiro joga com um personagem e o segundo com o outro, ambos jogadores não podem escolher o mesmo personagem. Como bônus por completar o jogo, **Scorpion** e **Sub-Zero** são liberados para serem jogados, mas com um problema: a história inteira foi planejada para ser jogada com Liu Kang ou Kung Lao, então se um dos ninjas for escolhido, durante as cinemáticas o jogo irá tratá-los como um dos monges shaolin.

Outro modo é um **Versus**, que além dos personagens jogáveis inclui Johnny Cage, Baraka, Reptile e Kitana. Os dois jogadores são soltos em uma arena e brigam entre si, podendo utilizar o cenário e objetos nele como vantagem. O vencedor pode executar um fatality no oponente e os personagens exclusivos desse modo tem os seus próprios fatalities. Não é o modo mais elaborado do mundo, mas vale a pena cair na mão com um amigo seu sem perder a amizade.

Dentro do jogo, existem as **tarefas de Smoke**, ao todo são cinco. Uma vez que todas elas sejam concluídas, libera o **Mortal Kombat II** original do fliperama para ser jogado, um bom segredo e uma excelente adição para esse jogo.

História

A história do jogo reconta os eventos ocorridos durante *Mortal Kombat II*, começando no final do primeiro torneio com a vitória de **Liu Kang** representando o Plano Terreno contra Shang Tsung, representante da Exoterra, indo até a luta contra **Shao Kahn**, o Imperador.

Como dito, Liu Kang consegue derrotar **Shang Tsung**, mas ele e Kung Lao ficam presos na ilha, e devem retornar a Academia Wu Shi. Chegando no Plano Terreno, ambos acompanhados de Sonya Blade e Johnny Cage são homenageados por suas conquistas. Em meio a cerimônia, os defensores são atacados por tarkatâneos sob a liderança de Baraka. Eles conseguem contra-atacar a investida, mas a Academia sofre muitas perdas e **Sonya Blade** é capturada. **Raiden** deduz que o ataque foi auxiliado por Shang Tsung, que

planeja atrair os defensores para a **Exoterra** e eliminá-los lá, devido ao fato de Raiden ter poderes limitados no reino, e com as forças do Plano Terreno executadas, Shang Tsung poderia adquirir a vitória do torneio de forma ilegal. E assim a dupla parte para a Exoterra a fim de derrotar Shang Tsung e proteger o Plano Terreno, enquanto encontram e enfrentam figuras conhecidas no mundo de Mortal Kombat.

A história por si só é simples, mas algo que dá um gosto de ver é a relação entre os dois monges Shaolin. **Kung Lao** tem uma certa rusga interior com Liu Kang por ter vencido o torneio, enquanto que Lao, que serviu de auxílio durante a competição e teve o reconhecimento de Raiden, ainda sente que precisa se provar no torneio. Apesar desse rancor interno, Kung Lao e Liu Kang se confiam, mas as condições forçam os dois a competirem um com o outro, e constantemente se posicionam diferente frente a certas situações.

Uma coisa interessante é ver como Shaolin Monks deu forma a vários eventos que ocorreram na história dos jogos, por exemplo já mencionada captura de Sonya, o rejuvenescimento de Shang Tsung, como Sub-Zero conseguiu a cicatriz dele no olho direito, ou ver Kabal sem máscara pela primeira vez nos jogos, detalhes que não necessariamente melhoram a história como um todo, mas que são interessantes de ver como desenrolou.

Outra coisa fantástica é como o jogo consegue encaixar os outros personagens que não são jogáveis na história. De acordo com Raiden, a violação de Shang Tsung com a regras do torneio deixou a Exoterra vulnerável. Se eles conseguirem derrotar os **assassinos de Shang Tsung**, ele perderá poder e ficará mais fraco, mais suscetível a uma derrota. E é aí que entram não somente os chefes do jogo, mas muitos dos personagens clássicos do mundo de Mortal Kombat. De todos os chefes presentes no jogo, apenas dois não personagens clássicos, o Guerreiro Oni e o Orochi Besta das Trevas. O resto da jornada, o jogador enfrenta Kitana (duas vezes), a segunda acompanhada de Jade e Mileena; Reptile; Baraka; Sub-Zero; Goro; Scorpion; Shang Tsung; Kintaro e finalmente Shao Kahn. Ainda de forma secreta é possível enfrentar Mileena uma segunda vez, Ermac e Kano. O legal é que esses personagens usam os golpes dos jogos de luta contra o jogador, e caso ele seja derrotado uma cena de fatality aparece, o que é interessante. Nem todas as cenas são satisfatórias, mas imagino que caso elas fossem muito agressivas faria o jogador passar raiva se ele ficasse preso em um desses chefes. Mas para compensar, ao final de cada batalha o jogador executa um fatality em cada chefe de um jeito único feito para ele, e no geral todos são muito bons.

Não que a história de Shaolin seja totalmente **coerente** com os eventos jogos, porque ela não é. Ao longo do jogo vários personagens são mortos, sendo que no cânone até aquele ponto nenhum deles tinha morrido. Esses exemplos servem para Jade, Baraka, Reptile, Scorpion, Kano, Ermac, personagens que aqui morrem no contexto de Mortal Kombat II, mas que nos jogos originais aparecem em Mortal Kombat 3 e suas atualizações e em outros jogos, o que é uma pena porque se a história do jogo tivesse tido o cuidado para não contradizer os eventos da série, Shaolin Monks poderia muito bem ser considerado canônico.

Apesar do andamento simples da história, tem uma reviravolta. Ao longo do jogo, Raiden vem guiando os monges para aniquilar os mais poderosos guerreiros da Exoterra, dessa forma enfraqueceria Shang Tsung, porém ao encontrar com **Jax**, ele diz a Kung Lao que Raiden esteve orientando-o a encontrar Sonya por muito tempo. Com essa informação, Kung Lao alerta Liu Kang sobre as intenções de Raiden, que o ataca por desconfiar que ele fosse Shang Tsung disfarçado. O verdadeiro Raiden aparece para revelá-los que na

verdade Shang Tsung se alimentou de cada inimigo morto por eles ao longo da jornada, até sofrer um ataque de Shao Kahn, que os convida para a arena.
Ali eles finalmente encontram **Shang Tsung**, e rola uma luta. E a luta é boa porque Shang Tsung tem seus próprios ataques e se transforma em outros lutadores. Os monges saem vitoriosos, e depois de tudo o que Shang Tsung fez, o executam.
Com a execução dele, Shao Kahn revela que esse tempo todo Shang Tsung esteve manipulando os monges shaolin a fim de ganhar poder o suficiente para derrotá-lo, o que não aconteceu. Com a morte dele, a multidão pede por **Kintaro**, que chega à arena. Kintaro tem ataques semelhantes a Goro, com a adição que ele salta para fora da tela e cai em vários pontos da arena, mas desde que o jogador não pule e se mantenha distante, ele pode ser derrotado, ainda que exija paciência.
Com a derrota de Kintaro, **Shao Kahn** finalmente desce a arena para lutar, e é aí que a coisa se complica. Até agora, o jogador enfrentou dois chefes com a mesma barra de vida, ganhando um bônus médio único ao derrotar Shang Tsung que podia ser usado contra Kintaro, e chega no último chefe, com a mesma vida, sem poder pular, com baixo dano e um chefe que dá uma ombrada que machuca consideravelmente e mesmo que não acerte, o coloca mais próximo do jogador, mas se o jogador estiver longe ele atira esferas de energia que causam dano considerável. Jogando do jeito certo é possível sobreviver, até chegar na metade da vida dele. Quando esse ponto é atingido, Shao Kahn saca o martelo e arremessa nos monges, só para desviarem com estilo e retornarem o ataque nele. Nesse momento o elmo cai, e é um detalhe bacana ver como Shao Kahn é de fato sem a parte de roupa que o define tanto, e aí ele parte pra cima, furioso. Aqui, tal qual na primeira fase, ele também dá ombradas que encurtam bem a distância entre ele e o jogador, dá investidas no ar, mas não mais lança projéteis por estar com as mãos ocupadas com o martelo. Pode parecer um nerf, mas esse é que é o problema, porque Shao Kahn começa a girar esse troço por muito tempo, e se pegar tira uma quantidade de vida gigantesca. Quando para de girar, ele entra em um estado de fadiga, mas mesmo nesse estado tem a chance dele ficar imune a ataques, incluindo projéteis. A batalha em si não seria um problema se antes o jogador não tivesse que enfrentar Shang Tsung e Kintaro com a mesma barra de vida e só um bônus ao final de cada batalha. Apesar de difícil, derrotar Shao Kahn é possível, o que culmina no final da história.
Raiden usa seus poderes para transformar Shao Kahn em pedra, e assim os monges destroem a estátua. Os monges reconhecem a vitória um do outro, trazendo paz para o Plano Terreno e libertando a Exoterra de um tirano. Enquanto a multidão invade a arena, uma figura conhecida dos fãs coleta uma relíquia dos destroços de Shao Kahn. E assim se encerra a história do jogo.

Conclusão

No fim das contas, Shaolin se mostrou um bom spin off: trouxe um combate bom, diferente dos dois spin offs anteriores, e por mais que tenha pequenos defeitos, possui um charme e em seu ápice pode deixar a experiência muito divertida; manteve a violência alta, o que não aconteceu com Special Forces, e através de boa alterações conseguiu encaixar as finalizações em um jogo de aventura.
Fez bom uso dos personagens presentes até Mortal Kombat II, seja como personagens jogáveis, seja como personagens presentes na história mas não-jogáveis, seja nos confrontos contra chefes.

O grande trunfo de Shaolin talvez tenha sido de fato expandir o mundo de Mortal Kombat, pegando fundos de luta e transformando essas artes em ambientes cheios de detalhes e exploráveis. Também diferente de seus antecessores, formulou um esquema de progressão entre esses cenários que é bem orgânico, ainda que não seja original ou inédito.
Sua história, por outro lado, é um tanto quanto polarizadora: se de um lado ela consegue dar forma a eventos nunca antes vistos no lore de Mortal Kombat, do outro lado ela mexe com o status de vários personagens, de forma que impossibilitaria a presença deles nos jogos seguintes.
Entre os três principais spin-offs da série, Shaolin Monks é facilmente a experiência mais prazerosa. E mesmo depois de vários jogos na série, ele se mantém uma experiência muito única. Infelizmente não pude cobrir a parte cooperativa desse jogo porque eu não arrumei um amigo que me ajudasse com isso, mas esse é outro ponto importante que o jogo trouxe: substituiu o cenário de um jogador contra o outro e colocou os dois para unirem forças em um reino excêntrico, fascinante e perigoso, uma que, falando em voz alta, soa como algo mágico.